

УДК 7.012

**ДУХОВНОЕ И МАТЕРИАЛЬНОЕ В ДИЗАЙНЕ****Энгельгардт А. Э.,****научный руководитель канд. филос. наук Завьялова Л. П.*****Сибирский федеральный университет***

В современном обществе дизайн становится не только модным, но и всепроникающим явлением. Дизайн связан как с производственной сферой (промышленный дизайн), так и с бытовой (дизайн мебели). Он нацелен на преобразование предметной среды (дизайн интерьера, ландшафтный дизайн), на преобразование самого человека (дизайн одежды), и даже на оформление виртуального пространства. Дизайн сегодня вышел за рамки привычного нам искусства, предлагая человеку определенные эстетические критерии. Учитывая большое значение дизайна в жизни современного человека, представляется актуальным обратиться к анализу его оснований.

Определений дизайна существует достаточно много. Значение этого термина исторически изменялось. Появление слова «дизайн» исследователи относят к XVI веку. Тогда оно означало рожденную у художника и внушенную Богом идею-концепцию произведения искусства, т.е. задуманный человеком план или схема чего-то, что предстоит реализовать.

В XX веке подчеркивается связь дизайна с промышленным производством. Дизайн характеризуется как творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включали как внешние черты изделия, так и его внутренние структурные и функциональные связи. Традиционная ремесленная деятельность оказалась полностью вытесненной машинным производством. Человек перестает быть автором производимого изделия, отчуждается от продукта, тиражируемого механическим способом. Вещи уже не обладали индивидуальностью, передаваемой им прежде ремесленником, они превращались в массовое, тиражируемое изделие. Появилась новая профессия – дизайнер, деятельность которого предполагает проектирование будущего изделия на бумаге или в виде модели. Само же производство изделия в материале должно осуществляться без участия автора проекта.

Современные представления о дизайне значительно шире, чем промышленное проектирование. Задачи, которые решает сегодня дизайнер, также выходят далеко за пределы массового производства. Дизайн рассматривается как особый вид творческой деятельности по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды, интегрирующий инженерно-конструкторскую, научную и художественную деятельность. Можно предположить, что современный дизайн является реакцией на развитие техногенной цивилизации, порождающей «массового человека». Проблемы поиска человеком своей идентичности, преодоления кризиса бездуховности, отчужденности предметного мира находят отражение в современном дизайне. Дизайн следует рассматривать как сложный социокультурный феномен, имеющий отношение не только и не столько к вещному миру, сколько к бытию человека [Лола Г.Н., 1998].

Объектами профессиональной деятельности дизайнера являются целостные эстетически выразительные комплексы предметной среды, удовлетворяющие утилитарные и духовные потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, товары народного потребления и др.). Цель его работы заключается не только в том, чтобы создать проекты функционально и экономически эффективных вещей, которые наилучшим образом могут быть

объединены в пространстве. Важно придать вещам определенный культурный смысл, выявить их духовное содержание. Дизайнер, как творец окружающего мира, стремится охватить все сферы жизни современного человека, причем его интересует не только внешний вид (оболочка) предметов, но и их внутренняя суть. В дизайне, понимаемом как творческий процесс, эстетика и технология находятся в неразрывной взаимообуславливающей связи.

Дизайн направлен на формирование предметной среды, удобной и комфортной для жизни человека. В первую очередь, она должна отвечать требованиям безопасности, соответствовать анатомическим и физиологическим особенностям человека, не наносить вред его здоровью.

Эргономика — наука, изучающая закономерности взаимодействия человека (группы людей) с искусственной средой, с техническими средствами в разных видах жизнедеятельности. Ее задачей является проектирование и совершенствование процессов выполнения той или иной деятельности человека в контакте с предметной средой, влияющей на его психофизиологическое состояние. Инженерная психология описывает условия работы в разных ситуациях, психофизиологическую оценку человеком предметного мира. Кроме того, для проектирования абсолютно необходима антропометрия — система измерений человеческого тела.

Мебель как интерьер жилища оказывается второй по близости к человеку составляющей предметной среды. По своему значению в жизни людей мебель занимает четвертое место, вслед за пищей, одеждой и крышей над головой. Дизайнеру и конструктору важно с самого начала представить функциональное назначение предметов мебели, а затем соответствующие элементы их конструкции и пространственные параметры. Вполне разумно брать за основу любого мебельного проекта именно функциональность, к которой прилагать эстетическую и экономическую составляющие. Эргономика рассматривает мир вещей как проекцию человека, приспособлявая, «подгоняя» его под человеческие мерки.

Создаваемая среда должна быть психологически комфортной человеку, соответствовать той деятельности, которую он выполняет. Цвет, свет, размер, форма — ничто не должно подавлять человека, действовать угнетающе на его психику. Например, представьте, что вы находитесь в совершенно пустой комнате, окрашенной в белый цвет. Что вы чувствуете? А теперь представьте интерьер в стиле хай-тек. Ваши ощущения изменятся, не так ли? А если вы окажетесь среди ярко красных стен или разноцветной мебели? Очевидно, что ваша психологическая реакция на то или иное окружение будет различна. Интерьерное пространство не является просто нейтральной средой жизни человека, оно экспрессивно воздействует на его внутреннее состояние. Как справедливо замечает французский писатель Ален де Ботон, «мы должны принять идею о том, что на нас влияет то, что нас окружает. Это значит, что нужно признать, что мы уязвимы перед цветом наших обоев и наши жизненные планы могут расстроиться из-за неудачного покрывала, как бы ни удобно это ни было» [Боттон, 2013. С. 22]. Задача дизайнера — формировать среду с учетом ее воздействия на глубинный внутренний мир человека.

Когда дизайнер создает интерьерное пространство, он руководствуется определенными идеями, символами и стилизованными образами. Это духовное содержание он переносит во внешний мир, закрепляет его в материи вещей «даже если мы и не задумываемся (не хотим или не можем) о мифосимволическом содержании архитектурной среды, то это не снимает эффект влияния, неустранимо проявляющийся на уровне бессознательного. Неявно и непрестанно воздействуя на нас, архитектурная среда несет в себе эмоционально-смысловой опыт ушедших поколений, подвигает наше сознание на его многомерное понимание, формирует видение мира и отношение к

нему».[ Федоров В. В., Коваль И. М., 2009. С. 6]. Таким образом, среда дизайна одухотворена, и помимо чисто технических и эксплуатационных функций она несет в себе и символическую составляющую. Символы, находящие выражение в дизайне вещей, указывают на более глубокие культурные смыслы. Проявляя этот смысловой подтекст, дизайн способен творчески перерабатывать традиции культуры, придавать им актуальное звучание. Поэтому в дизайне находят выражение различные национально-культурные особенности: английский техницизм, итальянский артистизм, скандинавский функционализм, немецкий рационализм, американский прагматизм, японский символизм, российский архаизм.

Дизайн есть творческая деятельность художника, проектировщика, архитектора. Однако для современного дизайна характерна тенденция к диалоговому мышлению. Разработчик стремится воплотить в проекте не только свой художественно-эстетических замысел, но и максимально учесть пожелания заказчика, предугадать его возможные реакции. Диалоговое проектирование не лишает дизайнера права на выражение собственных представлений, но направляет их в русло взаимного творчества с теми, для кого осуществляется дизайнерская акция.

Сущность дизайна безгранична. Дизайн - это особый симбиоз специфического, абстрактного образного мышления и материального мира вещей. Когда дизайнер создает пространство, он руководствуется определенными символами и стилизованными образами и устанавливает взаимосвязь между материальным и духовным. Исторически сложившиеся как противостоящие друг другу направления — материализм и идеализм в действительности раскрывают два взаимосвязанных мира: мира видимого, воспринимаемого нашими физическими органами чувств, и мира духовного, воспринимаемого духовными органами чувств.

Идея - одна из важнейших составляющих дизайна. В своем исследовании по философии искусства Новикова Т.М. пишет: «Человеческая мысль, высказанная вслух и невысказанная, но излученная самопроизвольно в пространство мозгом, есть материя особого вида. Мысль есть энергия, способная оказать определенное действие на мысли другого человека, а также на его собственную и любую другую физическую реальность» [Новикова Т.М. 1996. С.12]. Дизайн, так же как и искусство, выражает идеи в материальных формах и через их выразительность пробуждает мысль и чувство в человеке.

Дизайнеру необходимы основы фундаментальных знаний широкого спектра наук: философии, эстетики, антропологии, основ изобразительной грамотности, психологии, техники, технологии, эргономики, экологии и др. Но в своей профессиональной деятельности дизайнер, помимо решения конкретных технологических и конструктивных задач, должен суметь затронуть тонкие психологические грани сущности человека, суметь заглянуть в его внутренний мир.

#### **Список использованных источников**

1. Лола Г.Н. Дизайн. Опыт метафизической транскрипции.- М.: Изд-во МГУ, 1998. – 259 с.
2. Боттон А. де. Архитектура счастья: Как обустроить жизненное пространство.- М.: Издательский дом «Классика XXI», 2013. – 240 с.
3. Федоров В.В., Коваль И.М. Мифосимволизм архитектуры. — М.: Книжный дом "ЛИБРОКОМ", 2009. —208 с.
4. Якобсон П.М. Психология художественного восприятия. — М.: Искусство, 1964. —87 с.
5. Новикова Т.М. Философия искусства. Эзотерические традиции. — М.: Изд-во МАИ, 1996. — 72 с.